

# ‚Mortal Engines’ und ‚Infernal Devices’

## Architektur- und Technologie-Nostalgie bei Philip Reeve

Henry Keazor

„Longing is retroverted curiosity“  
(Andrew Marbot)<sup>1</sup>

### 1 ‚8-bit’ versus ‚Fakebit’

Stößt man auf Begriffe wie ‚Technical Nostalgia’ oder ‚Technological Nostalgia’, so sind diese im Allgemeinen mit Phänomenen assoziiert, die zum einen inzwischen in leicht verklärtem Licht erinnerte, vergangene Technologie betreffen, wie z. B. den ersten, angeblich tragbaren Computer, den *Kaypro II*, der sich, 1982 von der Firma Non-Linear Systems auf den Markt gebracht, freilich aufgrund des ihn umgebenden Metallkoffer-Gehäuses als viel zu schwer erwies (Sarvas 2008) oder aber auch elektrische Schreibmaschinen (Rubinoff 2008). Zum anderen erscheinen die Begriffe in Kontexten, in denen über die konkreten Geräte hinaus das Lob einer vergangenen, mit eben zurückliegender Technologie assoziierter und davon geprägter Lebensweise oder Ästhetik angestimmt wird: So schreibt der in Toronto ansässige Redakteur und Musikkritiker Carl Wilson in einem 2005 veröffentlichten Artikel mit dem bezeichnenden Titel *Electricity Made Music Louder and More Often* (dies ein Zitat des Komponisten John Oswald) u.a. über den Umstand, dass ‚Twens’ (wie man die in ihren Zwanzigern lebenden Jugendlichen früher nannte) die Musik von Nintendo- und Saga-Videospielen aus den 1980er Jahren wiederbelebten und nicht nur neue Bands mit so sprechenden Namen wie *Game Over*, *MegaDriver* oder *Select Starts*, sondern auch ganze Orchester diese ursprünglich als Themen- und Begleitmusik konzipierten Stücke als eigenständige Werke aufführten (Wilson 2005). Anhand dieses, in der elektronischen Musik inzwischen (nach der Speicherkapazität der aus den achtziger Jahren stammenden Prozessoren) als ‚8-bit’ geführten Phänomens weist Wilson jedoch zugleich auch bereits auf den latenten ‚Generationenkonflikt’ hin, den eine solche nostalgische Appropriation früherer Technologie und Ästhetik durch nachfolgende Jahrgänge ha-

---

1 Hildesheimer 1984, S. 105.

ben kann, indem er das Beispiel des amerikanischen Popmusikers Beck anführt: Dieser hatte seinen 2005 veröffentlichten Song *Hell Yes* sodann auch in einer so genannten ‚8-bit remix‘-Version vorgelegt<sup>2</sup> und sich dafür das ironische Lob des Medienwissenschaftlers und Musikjournalisten Mike Barthel eingehandelt, der es, über Becks Nachfolgesingle *Girl* schreibend,<sup>3</sup> einerseits begrüßte, dass Beck sich „finally“ die Kultur von Barthels Generation aneigne, „which always makes things more enjoyable. (Pop is better when you can feel morally superior to it!)“, ihm andererseits aber spöttisch zurief: „You don’t understand 8-bit culture, man! You and your Gen X slacker raiders are coming to take my childhood from me, man, but that’s not gonna happen! [...] You didn’t grow up with this, man! You’re not down! That’s not what 8-bit’s about“ (Barthel 2005).

Ohne es explizit zu formulieren, unterstellt der Kritiker Beck damit in gewisser Weise, eher ‚Fakebit‘ denn ‚8-bit‘ zu betreiben: Als ‚Fakebit‘ wird üblicherweise die Art von elektronischer Musik bezeichnet, die zwar ähnlich wie ‚8-bit‘ klingt, tatsächlich jedoch nicht mit den originalen Spielkonsolen und Low-Bit-Computern der achtziger Jahre erzielt wird, sondern stattdessen das Resultat modernster, den originalen Sound lediglich imitierender Software Synthesizer ist. Obgleich der Begriff damit primär die Differenzierung ähnlich klingender Musik nach ihren unterschiedlichen technischen Genesen leisten soll und scheinbar keine moralische Wertung umfasst, kommt durch den Begriff des ‚Fakes‘ doch unweigerlich eine wertende Komponente mit hinein, die sich auch darin niederschlägt, dass die ‚Fakebit‘-Musik u.a. als durch die Verwendung von „childish melodies resembling Mario Bros. or Pokemon soundtracks“ charakterisiert wird (vgl. Wikipedia-Eintrag ‚Fakebit‘).

Interessanterweise jedoch beschränkt sich der nostalgische Rekurs der elektronischen Musik dabei zuweilen nicht rein auf die akustische Ebene: Gleichsam, als wolle oder könne man sich dadurch auch dem ‚8-bit‘-Original ein Stück mehr annähern, simulieren die Benutzeroberflächen modernster Software Synthesizer nicht nur das Klangbild analoger Drum Machine-Synthesizer und Drum-Synthesizer (wie z. B. des legendären, 1981 auf den Markt gekommenen *Roland TR 808*), sondern reaktivieren darüber hinaus auch dessen Design, das mit seinen Drehknöpfen und Schieberegler auf eine inzwischen längst überholte und im Kontext der Computer-Emulationen eigentlich auch sinnwidrige Technik verweist (als ein anderes Beispiel des Zusammenschlusses von modernster Technik und zurückweisendem Design können die nun wieder im Rahmen der Retro-Mode ausgesprochen begehrten und daher teilweise teuren LED-Uhren angeführt werden, die sich einerseits an dem typischen Erscheinungsbild dieser in den siebziger Jahren eingeführten Uhren orientieren, diese andererseits aber

2 Sie erschien im Februar 2005 auf der ausschließlich auf Vinyl käuflichen oder über i-Tunes downloadbaren EP *Hell Yes* (auch: *Ghettochip Malfunction* bzw. *GameBoy Variations*) unter dem Titel *Ghettochip Malfunction* zusammen mit Titeln wie *Gameboy/Homeboy*.

3 Auf der zuvor erwähnten EP (siehe vorangeg. Anm.) wird der 8-bit-Remix von *Girl* unter dem Titel *Bit Rate Variations in B Flat* präsentiert.

in nun verbesserter technischer Ausführung präsentieren, was den Energiehaushalt der Geräte und die Lesbarkeit der Anzeige angeht).

Die Faszinationskraft sowohl des Versuchs einer solchen konkreten Reaktivierung und Rückgewinnung technologischer Vergangenheit, als auch des daran deutlich werdenden Abstandes zur Gegenwart manifestiert sich schließlich auch in Unterhaltungsprogrammen, in deren Rahmen die Kandidaten einer dreiteiligen Doku-Soap für einen „challenging but rewarding nostalgia trip“ (Annonce *BBC Seeks Family* 2008) zurück in die künstlich wieder hergestellte Lebenswelt der siebziger Jahre gesucht werden, von wo aus sie sodann sukzessive wieder mit den technologischen Errungenschaften der achtziger und neunziger Jahre versorgt werden und so nach und nach Atari-Spielkonsolen, Walkman und der Mini Disc begegnen sollen: „It's a huge nostalgia trip for mum and dad and it's a chance to see just which family member really is the most technologically savvy. [...] By the end of the experiment, the family will have experienced almost 40 years of technological change in a short space of time; they'll have an unparalleled insight into how much our lives, homes and relationships have been influenced by technology“, wobei der Berater des Serienkonzepts, Dr. Ian Johnston, zugleich auf eben jenen Aspekt hinweist, der die Familienmitglieder voneinander unterscheiden und trennen wird: „For some younger people seventies and eighties technology may be a shock, for those who were there it will be a chance to reminisce [...]“ (Annonce *BBC Seeks Family* 2008).

## 2 Nostalgisch versus utopisch?

Einige der möglichen Aspekte und Beweggründe solcher Nostalgie-Rekurse hat Ralph Harper bereits 1966 auf den Punkt gebracht, als er in Bezug auf das Phänomen der ‚Nostalgia‘ schrieb, dass sie auch als unser ‚moralisches Gewissen‘ bezeichnet worden sei, weil sie uns etwas über die von uns als teuer empfundenen Werte mitteile und uns dabei helfe, „the sickness of despair“ angesichts von deren scheinbarem Verlust zu bekämpfen (Harper 1966, S. 28).

Demgegenüber beobachtet Frederic Jameson solche Rekurse eher mit Argwohn, da sie uns nicht nur Indizien unserer (als in der Vergangenheit zurückgelassen empfundenen) Werte lieferten, sondern uns – ihm zufolge – zugleich den Eindruck vermitteln, dass wir diese leicht wiedergewinnen könnten, indem wir uns die damit assoziierten, materiellen Objekte wiederholten und uns so vortäuschten, das Verlorene wieder gewonnen zu haben; tatsächlich jedoch ist dieser ganze „desperate attempt to appropriate a missing past“ in seinen Augen offenbar nichts anderes als ein trügerisches Quietiv (Jameson 1991, S. 19). Nostalgisch-historische Romane und Filme à la Sir Walter Scott, die ihm zufolge auch mittlerweile in „disrepute and infrequency“ gefallen seien (Jameson 1991, S. 283), weil wir Geschichte gegenwärtig nicht mehr nur

anders, sondern überhaupt nicht mehr wahrnehmen würden, werden von ihm daher auch abgelehnt und mit dem Genre der von ihm bevorzugten Science-Fiction konfrontiert, weil hiermit noch am ehesten Historizität, „a sense of history“, befördert werde, welche vor allem als „a perception of the present as history“, als „a relationship to the present which somehow defamiliarizes it and allows us to that distance from immediacy which is at length characterized as a historical perspective“ definiert werden könne (Jameson 1991, S. 284). Indem das Genre der Science-Fiction eben in seinen besten Momenten – Jameson hat hierbei insbesondere die Romane Philip K. Dicks im Blick – „an experience of our present as past and as history“ anbiete, sei es in der Lage, das sonst allgegenwärtige Phänomen eines „waning or the blockage of that historicity“ zu konterkarieren bzw. aufzuheben (Jameson 1991, S. 286).

Bereits 1998 hat Linda Hutcheon die Sicht Jamesons kritisiert, derzufolge das nostalgisch-historische Genre als antithetisch zur utopisch-futuristischen Gattung zu betrachten sei, und darauf hingewiesen, dass beide vielmehr korrekter als zwei Pole ein und desselben Phänomens betrachtet werden müssten, nämlich als Flucht vor dem Hier und Jetzt:

Jameson's preference for science fiction over these period-recreation 'nostalgia' films is a bit deceptive, for it simply points to his orientation toward the very common futuristic dimension of an equally nostalgic utopian drive. If the present is considered irredeemable, you can look either back or forward. The nostalgic and utopian impulses share a common rejection of the here and now (Hutcheon 2000).<sup>4</sup>

Der Fairness halber sollte darauf hingewiesen werden, dass Jameson selbst bereits eine Art „dialectical and structural relationship“ zwischen historisch-nostalgischen und futuristisch-utopischen Romanen beobachtet, die er auch als „symmetrical“ sieht, „on the grounds that the historical novel stages the past and science fiction the future“ (Jameson 1991, S. 284) – die Aufhebung der damit gegebenen Grenzen und deren Synthese besteht ihm zufolge dann in einer so genannten ‚Postnostalgia‘, die er z. B. in Werken wie den beiden 1986 gedrehten Filmen von David Lynch, *Blue Velvet*, und Jonathan Demme, *Something Wild*, artikuliert sieht, in denen sich „the high elegance of nostalgia film“ mit den „grade-B simulations of iconoclastic punk film“ verbinde (Jameson 1991, S. 287ff.). In jedem Fall ist Jamesons Sichtweise zugute zu halten, dass sie bereits in Ansätzen den utopischen Kern des Nostalgie-Phänomens deutlich macht: Eine Rückkehr in die Vergangenheit ist nicht möglich und nur in der Distanz zu dieser erkennt man das besonders Schätzenswerte und nun Verlorene, das man seinerzeit, in der nunmehr zurückliegenden Gegenwart, möglicherweise gar nicht so empfunden und gesehen hat, sondern jetzt erst als begehrten, vermissten und wiederzuerlangenden Wert entdeckt. Aber: „First of all, did the 'period' see itself this way?“

4 Zu dem dort formulierten Gedanken, dass „nostalgia wears a distinctly utopian face, a face that turns toward a future-past, a past which has only ideological reality“ vgl. auch Stewart 2003, S. 23.

fragt Jameson z. B. in Bezug auf eine Liste nostalgischer Stereotypen über die fünfziger Jahre in Amerika (Jameson 1991, S. 279) und macht damit deutlich, dass das in der Gegenwart herrschende und gepflegte Bild einer Epoche möglicherweise weniger mit dieser selbst als vielmehr mit der betreffenden Gegenwart zu tun hat, die ihre Utopien rückprojiziert.

Dieser utopische Kern der Nostalgie wurde in der Folge dann 1995 noch deutlicher von Andreas Huyssen gesehen und nun sogar konkret als möglicher Gegenpol der Zukunftsutopie aufgezeigt, von der sich die kulturelle utopische Imagination des Westens von Zeit zu Zeit in einer Art Pendelbewegung immer wieder weg, hin zum historisch-nostalgischen Pol und von dort wieder zurückwende: „Western culture's utopian imagination is shifting from its futuristic pole toward the pole of remembrance“ (Huyssen 1995, S. 88 und S. 253).

Es ließen sich an dieser Stelle einige Beispiele aus dem Science-Fiction-Genre anführen, bei denen diese beiden Pole des Futuristischen und des Historischen unter dem Zeichen des Nostalgischen direkt zueinander in Beziehung gesetzt werden (indem im diegetischen Zeit-Rahmen eines Science-Fiction-Romans z. B. der Vergangenheit zugerechnete – und möglicherweise aus unserer Gegenwart stammende – Technologie aufgerufen und anhand des narrativen Kontexts ‚nostalgisch‘ konnotiert wird).

Der Prägnanz halber sei hier jedoch der Fokus auf eine Romantetralogie gerichtet, die gleichsam den Idealtypus einer solchen Konstellation darstellt: Philip Reeves Roman-Zyklus *Traction Cities* (in Großbritannien ursprünglich, nach dem ersten Teil, als *Mortal Engines Quartet* bezeichnet).

### 3 „Anything that has survived all those thousands of years is lovely“

In dem 2001 mit dem Roman *Mortal Engines*<sup>5</sup> eröffneten und dann in der Folge mit den Bänden *Predator's Gold* (2003), *Infernal Devices* (2005) und *A Darkling Plain* (2006) fortgesetzten bzw. abgeschlossenen Zyklus entwirft Reeve das Bild einer fernen Zukunft, in der die Menschheit sich in einem ‚Sixty Minute War‘ mit Hilfe nuklearer und biologischer Waffen nicht nur fast vollständig ausgelöscht, sondern zudem auch die Erde zu einem instabilen Ort anhaltender Gefahren gemacht hat: Über den Planeten rasende Stürme und Flutwellen sowie Erdbeben, Vulkanausbrüche und Gletscherbewegungen machen es notwendig, dass die Überlebenden zu Nomaden werden (Reeve 2001, S. 42). Da die Menschheit sich aller Vernichtung zum Trotz einen gewissen technologischen Standard bewahrt bzw. wiedererobert hat, wandern nun nicht

5 Der Titel geht zurück auf ein Zitat aus Shakespeares *Othello* (3. Akt, 3. Szene, 350-357): „And O you mortal engines whose rude throats / Th'immoral Jove's dread clamors counterfeit [...]“.

einzelne kleine Gruppen umher, sondern man mobilisiert die Überreste ganzer Städte, indem man sie auf gigantische Transportflächen verlegt, dank derer die Siedlungen sich frei fortbewegen können. Da angesichts des zurückliegenden Krieges und der andauernden Naturkatastrophen Rohstoffe knapp sind, hat man sich untereinander auf einen Verhaltens-Codex, den so genannten ‚Municipal Darwinism‘ geeinigt, demzufolge es erlaubt ist, dass sich die auf dem Planeten umherfahrenden Städte gegenseitig jagen und ‚essen‘ (die jeweils schnellere, stärkere und daher überlegene Stadt darf sich den besiegten Gegner einverleiben, indem sie dessen Bestandteile zu nutzbaren Rohstoffen zerlegt und die Einwohner entweder versklavt oder in die eigene Bevölkerung integriert).<sup>6</sup>

Von diesem Szenario aus werfen die Romane nun einen äußerst diversen Blick auf Technik im Allgemeinen wie im Besonderen: So ist alles, was uns als Lesern zeitgenössisch und modern ist, in dieser geschilderten Welt untergegangen bzw. nur noch in Form von ‚Old Tech‘, zwar funktionslosen, doch dafür ästhetisch hochgeschätzten Artefakten erhalten: CDs z. B. (von den Protagonisten „seedy“ genannt – Reeve 2001, S. 21) werden rein aufgrund ihres Alters und der Regenbogenfarbigkeit ihrer Oberfläche für kostbar erachtet, ohne dass man wüsste, wie man ihre Funktion als Datenträger nutzen könnte („Even if there is still something stored on this disc we have no way of reading it“, wird an einer Stelle explizit über sie gesagt<sup>7</sup>); es zirkulieren zudem Gerüchte von „eye-pods“, welche die „Ancients“ besessen hätten, „machines [...] where they could store thousands of songs on tiny little gramophone records“ (Reeve 2006, S. 107), und selbst uns banal scheinende Nutzdinge, wie z. B. Aluminiumfolie oder Dosenverschlüsse, landen in dieser Welt verehrungsvoll in Museen und sind das Objekt archäologischer Diskussionen.<sup>8</sup> „Anything that has survived all those thousands of years is lovely whether it’s any use [...] or not“ (Reeve 2001, S. 22). Allerdings

- 
- 6 In einem Interview hat Reeve angegeben, dass dies die direkte Umsetzung einer Beobachtung sei, die er hinsichtlich seiner sich zunehmend ausdehnenden und Vororte ‚schluckenden‘ Heimatstadt Brighton gemacht habe: „But I got thinking about them while noticing how my home town of Brighton was expanding and swallowing up the smaller towns and villages around it.“ (Vgl. Bickers 2009.) Im letzten Band des Roman-Quartetts werden auch die auf unsere jüngere politische Vergangenheitweisenden Bezüge deutlich, wenn von dem Sohn eines – deutschen – Kriegsmarschalls erzählt wird, dass er eine Statue mit dem „eight-armed image of the Thatcher, all-devouring goddess of unfettered Municipal Darwinism“ verehrt (vgl. Reeve 2006, S. 152).
- 7 Reeve 2001, S. 21, wo zudem als Begründung angegeben wird: „The people of the old days [...], their electronic machines were far beyond anything London’s Engineers have been able to build.“ Dies wird von einem der einflussreichsten Bewohner Londons gesagt, der zudem zur wissenschaftlichen Elite gerechnet wird, so dass sich hierin die vorbehaltlos eingestandene technologische Unterlegenheit gegenüber den „people of the old days“ ausspricht. Vgl. auch das über eine elektromagnetische Spule gefällte Urteil in Reeve 2006, S. 27: „These coils aren’t valuable, then? ‘Only as curios. They’re quite pretty’.“
- 8 Reeve 2003, S. 79, wo die Theorie geäußert wird, dass es sich bei dem, was „modern archaeologists call rubbish tips“, tatsächlich um „religious centres“ handle, „where the Ancients sacrificed precious objects to their Consumer Gods.“

sind da schließlich auch noch die gefährlichen, da zwar noch funktionierenden, doch kaum kontrollierbaren Maschinen mit den unheilschwangeren, mythologischen Namen MEDUSA und ODIN, die sich als Reste eben jener Waffentechnologie erweisen, mit der sich die Menschheit seinerzeit fast ausgelöscht hat, und die mit den titelgebenden ,Mortal Engines' zu identifizieren sind.

Dem Leser heute antiquiert erscheinende Technologie, wie z. B. die in der Tetralogie ausschließlich zur Luftschiffahrt verwendeten Zeppeline und Ballons, werden dort hingegen als die gerade neueste und fortschrittlichste Technik präsentiert (der uns geläufige Flugzeugbau wird demgegenüber skeptisch als zunächst unmögliche ,heavier than air'-Technologie beargwöhnt, erweist sich dann jedoch als ein – gleichwohl mit dem Adjektiv ,geheim' belegtes – Verfahren, das man gerade erst unter dem Druck kriegerischer Auseinandersetzungen zwischen feindlichen Parteien neu entdeckt und zögernd wieder eingeführt hat).<sup>9</sup>

#### 4 ,Historical inversion' und ,Retro-Futurismus'

Angesichts der so umrissenen Ausgangslage stellt Reeves Zyklus mithin ein komplexeres Nostalgie-Modell vor, denn präsentiert wird hier nicht einfach ein fiktiver Blick zurück in unsere Gegenwart, sondern diese wird vielmehr *einerseits* sozusagen im Rückspiegel einer Zukunftsvision reflektiert dargestellt, in der unser technologischer Standard entweder nur noch in Form kostbarer Relikte ohne konkrete technische Funktion präsent ist (wodurch deren ästhetische, von uns kaum wahrgenommene Eigenschaften deutlicher zutage treten – vgl. die Regenbogen-Farben auf den CDs) oder aber, wenn deren ursprünglicher Nutzen noch verstanden wird und genutzt werden kann, ein zerstörerisches Potential aufweist.<sup>10</sup>

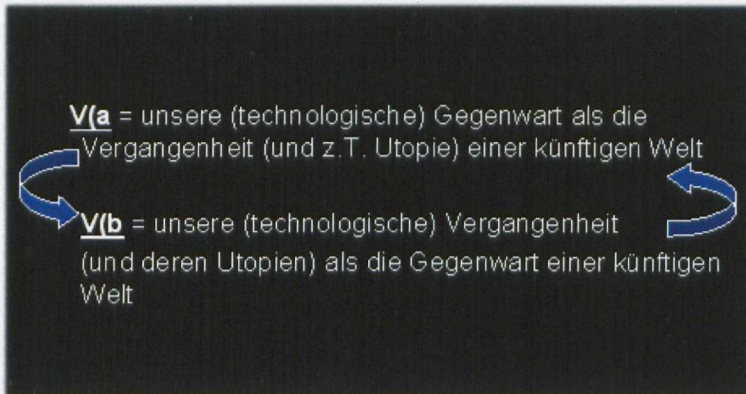
Durch diese Aufspaltung der Zeugnisse unserer (der geschilderten Zukunft überlegenen) technischen Kultur in ästhetisch-funktionslose und bedrohlich-funktionale Artefakte verfremdet Reeve den Blick auf diese zusätzlich und erreicht so die Darstel-

9 In dem 2009 veröffentlichten, *Fever Crumb* betitelten Prequel zu der *Traction-Cities*-Tetralogie wird ein direkter Kontrast zwischen den „great rusted bird-shapes which archaeologists had uncovered“ in „Eefrow“ (lies: Heathrow) und der „first, tentative step on the ladder which would carry men back into the sky“, einem demgegenüber „hopelessly small and childish“ aussehenden Ballon, gezogen (vgl. Reeve 2009, S. 192). Vgl. dann Reeve 2001, S. 21, wo unsere heutige Flugzeugtechnik noch als „legendary secret“ bezeichnet wird sowie insbesondere dann den Dialog in Reeve 2005, S. 117: „No gas-bags! How can they stay up? Heavier-than-air flight is impossible!“ Some of Shkin's men laughed. [...] 'Not impossible', he said. 'The secret of heavier-than-air flight was rediscovered a few years ago. [...] There is nothing like fourteen years of war to encourage technological advances...“

10 Dies wird in den Romanen daran deutlich gemacht, dass es immer verheerende Konsequenzen hat, wenn entdeckte „Old Tech“ nicht im Museum landet, sondern reaktiviert und in Betrieb genommen wird – im ersten Band führt dies z. B. zum Untergang der Stadt London.

lung einer Vergangenheit, welche dem von Jameson entworfenen Begriff der ‚Historicity‘ genügt – denn in ihr wird eine dezidierte „perception of the present as history“ befördert und „a relationship to the present“ etabliert, „which somehow defamiliarizes it and allows us that distance from immediacy which is at length characterized as a historical perspective“ (Jameson 1991, S. 284<sup>11</sup> – in der unten folgenden Abb. 1 wird diese Art der Darstellung unserer Gegenwart als Vergangenheit mit ‚V(a)‘ bezeichnet).

Abbildung 1: Veranschaulichung der ‚Historical Inversion‘ in Philip Reeves Roman-Tetralogie



Mit diesem Blick zurück wird jedoch *andererseits* zugleich auch ein Zeitfenster in eine tatsächliche technologische Vergangenheit, nämlich die unserige, geöffnet, die nun jedoch (vgl. z. B. die Zeppeline und Ballons) wesentliche Aspekte der geschilderten Zukunftswelt prägt. Sie fungiert zugleich als Gegenbild zu unserer technologisch fortschrittlicheren, aber zerstörerischen Gegenwart, denn in den Romanen wird der zukünftige Stand der Technik als gegenüber dem unserigen zwar rückschrittlicher, dafür aber weniger gefährlich beschrieben: Wohl gibt es in dieser Welt auch kriegerische Konflikte und gewalttätige Auseinandersetzungen – aufgrund der eher antiquiert anmutenden Waffentechnik (Schwerter, Schusswaffen und konventionelle Raketen mit nur begrenzter Reichweite) haben diese jedoch nie globale Konsequenzen, sondern führen im Gegenteil häufiger eher zu örtlich beschränkten, in ihren Auswirkun-

11 In dieser Interpretation unserer technologischen Gegenwart als Vergangenheit der geschilderten Zukunftswelt erkennen wir uns – vgl. Jamesons oben zitierte Frage „First of all, did the ‘period’ see itself this way?“ – daher auch nicht selbst immer unmittelbar wieder; vgl. die in den Romanen geschilderte Begeisterung über Aluminiumfolie oder die Spekulationen über den Zweck von Dosenverschlussringen und Müllkippen.



gen kontrollierbaren Zweikämpfen<sup>12</sup> (in Abb. 1 wird diese Präsenz unserer technologischen Vergangenheit in der zukünftigen Welt als ,V(b' bezeichnet).

Die Darstellung (Abb. 1) veranschaulicht zugleich die in den Romanen vollzogene komplexe, chiasmatische Bewegung, mit der auch Mikhail Mikhailovich Bakhtins Konzept der ,historical inversion' neu interpretiert wird. Bakhtin hatte bereits in den 1930er Jahren auf den Umstand hingewiesen, dass eigentlich in der Gegenwart bzw. der Zukunft in die Tat umzusetzende Ideale wie Gerechtigkeit, Vollkommenheit, Wohlstand etc. in der Kunst eher als einer verlorenen Vergangenheit zugewiesene Dinge dargestellt werden (Bakhtin 1981, S. 147): Wo dort Bakhtin zufolge das eigentlich in der Zukunft Liegende der Vergangenheit zugeschlagen wird, stellt Reeve unsere Gegenwart und ihre Technologie als eine ferne, verlorene Vergangenheit dar, während unsere Vergangenheit und ihre Technologie als Elemente einer künftigen Gegenwart vorgestellt werden. Eben diese Spielart der ,historical inversion' bietet die Möglichkeit zu einer Reaktivierung alter, nostalgischer Technologien (Zeppelin-Luftschiffe, Ballons)<sup>13</sup> und damit verbundener historischen Utopien, hinter der auch eine allgemeine Rückwendung Reeves in die von ihm bevorzugte Vergangenheit deutlich wird – in einem Interview hat der Autor 2006 eingestanden, er sei, obgleich selbst erst 1966 geboren, „not very interested in anything post-1946. I think the 'stuff' was better in the past – the trains, the clothes, the machines. Everything had more character then. Modern technology doesn't appeal to me, but a great big steam engine does.“ (Ezard 2008) Insofern überrascht es auch nicht, dass einige Elemente seiner Tetralogie dem so genannten ,Steampunk' verpflichtet sind, wie Reeve in einem Interview auf die konkrete Nachfrage des Journalisten James Bickers einräumte:

- 
- 12 Die Hybris, für welche London im ersten Band *Mortal Engines* dann auch mit seiner ungewollten Selbst-Zerstörung bezahlen muss, besteht genau darin, mit MEDUSA eine Waffe aus der Vergangenheit reaktiviert zu haben, die eben die Prinzipien des direkten Kräftemessens zweier Städte aufhebt und es möglich macht, einen Kampf mit Hilfe der umfassenden Fernwirkungen eines vernichtenden Energiestrahls zu gewinnen.
- 13 Diese vom Steampunk natürlich bevorzugt aufgegriffenen Luftschiffe – vgl. auch George Manns 2008 veröffentlichten Steampunk-Roman *Affinity Bridge*, der in einem London nach der Jahrhundertwende spielt, das internationale Zeppelin-Transport- und Reiseverbindungen kennt – erfahren inzwischen auch im Kontext der Science-Fiction und Fantasy-Filme eine verstärkte Präsenz: Stellvertretend sei hier nur schlaglichtartig zum einen auf den 2002 in die Kinos gekommenen Science-Fiction-Film *Equilibrium* des deutschen Regisseurs Kurt Wimmer verwiesen, wo ebenfalls Zeppeline das futuristische Stadtbild prägen (hier zugleich auch, um Assoziationen an den faschistischen Hitler-Staat im Deutschland der 1930er und 1940er Jahre zu wecken), zum anderen auf die 2007 vorgelegte Verfilmung von *Stardust* durch den britischen Regisseur Matthew Vaughn, wo das Piratenschiff von Captain Shakespeare gegenüber der zehn Jahre zuvor publizierten graphischen Vorlage von Neil Gaiman (Autor) und Charles Vess (Zeichner) eine bezeichnende Veränderung erfährt: Wird es dort als ganz normales, jedoch fliegendes Segelschiff präsentiert, so wird es im Film hinsichtlich Technik und Erscheinungsbild an der Schilderung der Luftschiffe in Reeves *Traction City*-Romanen orientiert.

James Bickers: "There's a hint of steampunk in there as well." – Philip Reeve: "I think I was steampunk long before the term was coined. My first encounter with science fiction was reading the work of H.G. Wells when I was nine or ten, and I don't believe *The War of the Worlds* or *The Time Machine* have ever been bettered. Plus I have always had a liking for Victorian and Edwardian clothes and contraptions, which tends to color the worlds I dream up." (Bickers 2007)

Bekanntermaßen geht es beim Steampunk (einem Begriff, der vermutlich erstmals von Kevin Wayne Jeter benutzt wurde, als er Ende der 1980er Jahre in einem Brief an ein Magazin den Terminus als Genrebezeichnung vorschlug)<sup>14</sup> darum, moderne, zeitgenössische Technologie nostalgisch zu ästhetisieren, weshalb auch von im Steampunk wirksamen Elementen des so genannten ‚Retro-Futurismus‘ die Rede ist. Dahinter steht stets zum einen die Grundüberlegung, wie die heutige Welt aussähe, wenn deren Technik mit Dampf bzw. anderen mechanischen Mitteln anstatt mit Elektrizität betrieben würde, und zum anderen der Wunsch, dies auch anhand einer Ästhetik zu vermitteln, bei der Plastik und modernes Design durch Materialien wie Messing und Kupfer und ein an viktorianischem Formengut orientiertes Erscheinungsbild ersetzt werden.

## 5 „Nostalgia is coming home“

In Reeves Tetralogie begegnet man konkreten Elementen des Steampunk nicht nur in einzelnen Schilderungen (so z. B. in der Beschreibung der Eisstadt Anchorage in *Predator's Gold*), sondern insbesondere in dem Zug des ‚Retro-Futurismus‘, der dem Steampunk inhärent ist und der das komplette Ausgangsszenario der Roman-Serie prägt.

So geht schon das für Reeves Tetralogie zentrale Konzept der sich bewegenden und sich gelegentlich auch miteinander verbindenden Städte, der ‚Traction Cities‘, eindeutig auf eine Architekturutopie der sechziger Jahre zurück: Der britische Architekt Ron Herron vertrat ab 1964 gemeinsam mit seinen Mitstreitern der Gruppe *Archigram*<sup>15</sup> die utopische Idee der so genannten ‚Walking Cities‘, mobiler Städte<sup>16</sup>, mit

14 Vgl. dazu Krystek 2008 sowie den Wikipedia-Eintrag ‚K.W. Jeter‘.

15 *Archigram* wurde 1960 von den sechs Architekten Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene und Ron Herron gegründet, Michael Webb und Christine Hawley stießen später hinzu – vgl. dazu Hans-Peter Schwarz in Klotz 1986, S. 316.

16 Herrons Konzept der ‚Walking City‘ hat bei all seinem utopischen Charakter doch auch bereits historische Vorläufer: So beschreibt der englische Bischof Joseph Hall in seiner 1605 verfassten und 1613 veröffentlichten Satire *Mundus alter et idem*, einer Parodie auf Thomas Morus, die Stadt Farfellia, die auf der Insel Utopia umherfährt (vgl. Hall 1981, S. 133 sowie dazu Faussett 1997, S. 133-139). Möglicherweise hiervon oder auch direkt durch Herrons Idee angeregt, schildert dann auch Harry Harrison in seinem Roman *Mechanismo* (Harrison 1978, S. 66) die fünf ‚Wandernden Städte‘ auf dem Planeten Achmadura, die sich mit fünf Kilometern pro Tag fortbewegen (auf Harrison 1978, S. 64f. findet sich auch eine Illustration von Mike Wilkes dazu). Vgl. hierzu sowie zu Hall: Kimpel 1984, S. 145ff.

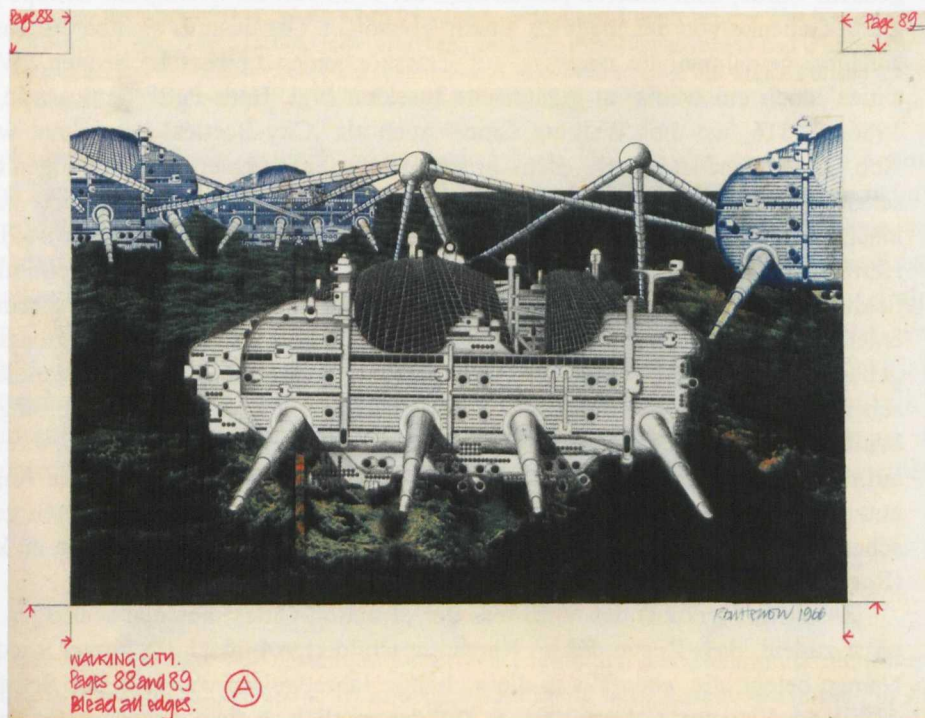
denen zum einen Le Corbusiers Idee von der ,Wohnmaschine' konsequent zu Ende gedacht wurde, zum anderen jedoch auch der 1963 von der *Archigram*-Gruppe propagierte Gedanke von der Stadt als einem lebendigen Organismus sichtbaren Ausdruck annahm, gemahnen die riesigen, auf Teleskopbeinen umherschreitenden ,Walking Cities' doch ein wenig an gigantische Insekten (vgl. Hans-Peter Schwarz in Klotz 1986, S. 316, wo die ,Walking Cities' auch als ,City-Beetles' bezeichnet werden: Abb. 2). Die Idee ist jedoch – dem ihr schon aufgrund des hierfür notwendigen technischen Aufwandes inhärenten Fortschrittsoptimismus zum Trotz – „nicht frei von melancholischen Endzeitvisionen“ (Hans-Peter Schwarz in Klotz 1986, S. 316), denn Herrons Konzept bot sich auch insofern für Reeves Zwecke an, als solche mobilen Städte seinerzeit tatsächlich auch als strategischer Vorteil im Fall eines Atomkriegs erachtet wurden, da sie mit ihren variablen Standorten ein schwer zu treffendes Ziel geboten hätten. Reeve erzählt in seinen Romanen nun eben von einer postapokalyptischen Welt, in der die Überlebenden des offenbar mit atomaren wie biologischen Waffen ausgefochtenen ,Sixty Minute War' sich dazu entschlossen haben, ihre Städte auf mobile Plattformen zu verlegen, um sich zum einen etwaigen künftigen Angriffen entziehen, zum anderen angesichts der durch den Krieg instabil gewordenen geologischen Verhältnisse auf der Erde jederzeit in sicherere Gebiete ausweichen zu können (Reeve 2001, S. 7).

Zu dieser Herkunft des Vorbildes der ,Traction Cities' aus den sechziger Jahren passt zudem, dass Reeve die im Roman geschilderten Luftschiffe immer wieder mit Namen belegt, die ebenfalls in die sechziger Jahre weisen wie z. B. das Schiff ,The 13th Floor Elevator' (Reeve 2001, S. 39), das deutlich an die Namensgebung der 1965 in Austin, Texas gegründeten Rockband *The 13<sup>th</sup> Floor Elevators* anschließt.<sup>17</sup> Demgegenüber in die siebziger Jahre weist die Schiffsbenennung ,Idiot Wind' (Reeve 2001, S. 85), ein Name, bei dem es sich ursprünglich um den Titel eines 1975 von Bob Dylan veröffentlichten, mehr als siebenminütigen Liedes handelt.<sup>18</sup>

---

17 Der Bandname bezieht sich auf den dreizehnten Buchstaben des Alphabets, das M, das hier für das Marihuana steht, das einen ,high' macht und somit, wie in einem Aufzug, ,nach oben' bringt.

18 Enthalten auf dem Album *Blood on the Tracks*. In die gleiche Richtung geht der Schiffsname ,My Shirona' (Reeve 2001, S. 85), der deutlich auf den 1979 veröffentlichten Song *My Sharona* der Band *The Knack* anspielt.

Abbildung 2: Ron Herron, Walking City, 1966<sup>19</sup>

Eine vergleichbare Durchmischung von Referenzen auf die sechziger bis achtziger Jahre kann man auf der Ebene weiterer, in den Romanen reaktiverter Architekturkonzepte beobachten:

So verweist der dort geschilderte, fast ausschließliche Gebrauch von Luftschiffen, die in der Art von Zeppelinen konstruiert sind, ebenfalls auf eine Idee von *Archigram*. Deren Gründungsmitglied Peter Cook schlug ab 1964 den Einsatz ebenfalls mobiler, so genannter ‚Instant Cities‘ vor, mit deren Hilfe provinzielle Landstriche kulturell belebt werden sollten, wobei er ab 1968 Zeppelinen und Ballons eine besondere Rolle zuwies: Sie sollten, als eine Art „travelling metropolis“ (Cook 1999, S. 86), „audio-visual display systems, projection television, trailered units, pneumatic and lightweight structures and entertainment facilities, exhibits, gantries and electric lights“ (Cook 1999, S. 88) transportieren und diese im Sinne einer kulturellen Invasion in die zu bespielenden Kleinstädte hinablassen, um diesen so „a taste of the metropolitan dynamic“ zu geben und sie zu stimulieren (Cook 1999, S. 86).

<sup>19</sup> Aus: McQuaid 2003, S.151.

Einige der in diesem Kontext gestalteten Entwürfe Cooks erinnern dabei an eine weitere, bei Reeve anzutreffende Architekturutopie: In *Mortal Engines* wird die Luftsiedlung ,Airhaven' als eine in den Wolken schwebende Hafenstadt geschildert, in der – ganz wie in ihrem gewohnten, maritimen Pendant – das Personal von Schiffen anlegt, um Handel zu treiben und auf Transportaufträge zu warten. ,Airhaven' nun erinnert in seiner von riesigen Gasballons getragenen, teils äußert filigran vorzustellenden Architektur nicht nur an einige Variationen von Cooks ,Instant Cities', in denen der Zeppelin durch ebensolche riesigen Gasballons ersetzt wird, sondern insbesondere auch an Darstellungen des amerikanischen Architekten und Künstlers Lebbeus Woods (vgl. hierzu Thomsen 1991, S. 195-215), der in seinen Visionen (Abb. 3) utopische Formen mit nostalgisch anmutender Technik verbindet<sup>20</sup> – selbst ein Gebilde wie sein 1983/85 entworfenes ,Raumschiff' (Abb. 4) weist, ähnlich der 1984 gezeichneten *Phantasiestadt und Fesselballons*, eher altmodische Materialien und Elemente wie Holz, Seile und Takelagen auf, wie man sie auch in Reeves Schilderung von ,Airhaven' findet (tatsächlich – vgl. Thomsen 1991, S. 208 – entwickelte Woods 1988 auch gemeinsam mit Studenten experimentale Konzepte für ,Städte in der Luft').

Der von ihm gewählte Kontext für diesen Rückgriff passt insofern gut, als Woods seine Schöpfungen selbst dahingehend charakterisiert hat, dass diese „cities and buildings and whole landscapes“ auf eine Weise darstellten, „as if they have undergone some sort of potentially catastrophic transformation – be it a war or an earthquake, etc.“ (Manaugh 2007) – mithin genau den Ursachen und Folgen für das von Reeve entworfene Rahmenszenario.

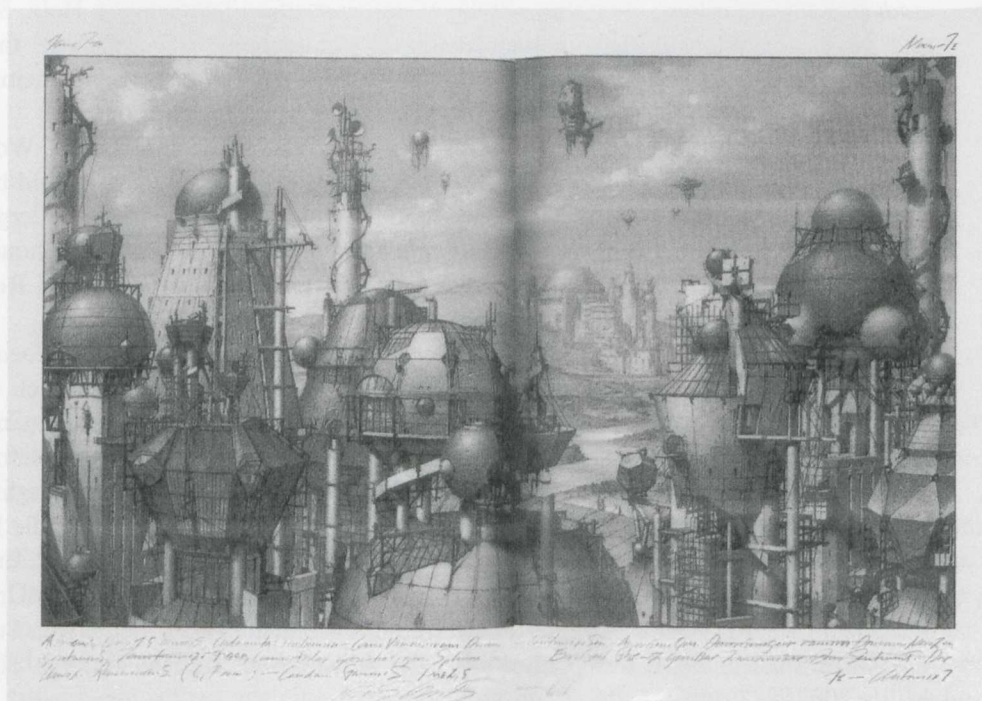
In *Infernal Devices* führt der Autor schließlich einen weiteren schwebenden Schauplatz ein: Während ,Airhaven' aus eigenem Antrieb mobil ist (also auch eine ,travelling metropolis' darstellt), handelt es sich bei ,Cloud 9' um eine Art fliegenden Park, der, an Ballons befestigt schwebend, mit der auf dem Meer umherfahrenden Stadt Brighton vertäut ist. Der Name der im Roman vom Bürgermeister Brightons bewohnten Gartensiedlung (Reeve 2005, S. 83) geht ganz offensichtlich auf die Idee einer gleichfalls fliegenden Stadt zurück, die der amerikanische Architekt Buckminster Fuller 1958 entwarf und eben auf den Namen ,Cloud Nine' taufte (im Unterschied zu dem von Reeve auf einer Plattform untergebrachten Park stellte sich Fuller die ganze Stadt in Form riesiger Ballons bzw. schwebender Kugeln vor; vgl. Hays; Miller 2008, S. 29).<sup>21</sup>

20 Vgl. dazu Thomsen 1991, S. 204: „Nach dem, was bereits gesagt wurde, überrascht es nicht mehr, daß Woods einfache, handgefertigte, alte Maschinen, die im wesentlichen noch auf Hebel-, Zug- und Radwirkung beruhen, mit modernsten Technologien kombiniert.“ Thomsen fühlt sich durch Woods' Entwürfe daher auch an „Zukunftsarchitekturen von gestern“ (S. 206) erinnert.

21 Als eine diesbezügliche Reverenz kann die Schilderung der den Park tragenden Ballons verstanden werden: „[...] and above them Cloud 9's enormous transparent gasbags shone in the sunlight like enormous bubbles“ (Reeve 2005, S. 119).

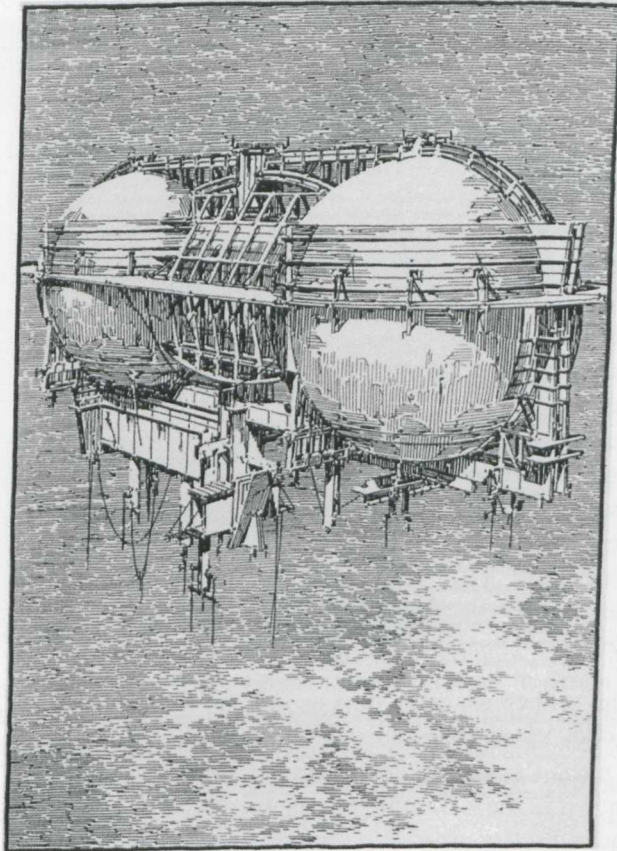
Hinter der Idee des über der Erde schwebenden Gartens hingegen steht konkret die Vision des amerikanischen Künstlers Thomas ‚Tom‘ Shannon, der ab 1973 ein unter dem Namen ‚Airborne Islands‘ bekannt gewordenes Projekt riesiger, schwebender Kuppeln von bis zu drei Kilometern Durchmesser entwarf, auf denen Gärten kultiviert werden sollten, die insbesondere von Künstlern bewohnt werden sollten (tatsächlich erweist sich die Ehefrau des Bürgermeisters von Brighton in Reeves Roman dann auch als eine Sängerin, die sich mit Künstlern umgibt, die sie in einem auf ‚Cloud 9‘ eigens eingerichteten ‚Artist’s Quarter‘ beherbergt; vgl. Reeve 2005, S. 181f. und S. 193).

Abbildung 3: Lebbeus Woods, Phantasiestadt und Fesselballons, 1984, kolorierte Federzeichnung<sup>22</sup>



22 Aus: Thomsen 1991, S. 196f.

Abbildung 4: Lebbeus Woods, Raumschiff aus dem Zyklus ‚AEON‘, 1983 – 1985, Federzeichnung<sup>23</sup>



Reeve ist schließlich nicht dabei stehen geblieben, Architektur- und Technikutopien ab den sechziger Jahren aufzugreifen, sondern er rezipiert z. T. auch deren dystopische Interpretationen: Im letzten Teil der Tetralogie schildert er das im ersten Band zerstörte und nun in Ruinen daliegende London, und hinter seiner Beschreibung des Anblicks der in ihren Trümmern daliegenden, einstigen ‚Traction City‘ steht eindeutig die Darstellung des Architekten Ettore Sottsass, *Walking City* – stehen geblieben aus dem Jahr 1973 (Abb. 5), einem Bild aus einer Serie von Darstellungen, in denen Sottsass verschiedene Entwürfe der klassischen wie modernen Architektur mit katastrophalen Szenarien konfrontiert, die das dramatische Scheitern dieser z. T. kühnen Projekte vorführen (vgl. dazu Volker Fischer in Klotz 1984, S. 279).

<sup>23</sup> Aus: Thomsen 1989, S. 130.

Abbildung 5: Ettore Sottsass, Walking City – stehen geblieben, 1973, kolorierte Zinklithographie<sup>24</sup>



All dies zeigt schließlich auch, dass es sich bei Reeves Tetralogie um ein Werk handelt, das – obgleich es der Kinder- und Jugendliteratur zugeordnet wird – tatsächlich jedoch gar nicht als rein zu dieser Gattung zugehörig konzipiert ist.<sup>25</sup> In diese Richtung weisen bereits die z. T. äußerst komplexen und keinem simplen Gut/Böse-Schema zuzuordnenden Protagonisten;<sup>26</sup> insbesondere aber der Charakter und die (z. T. auch ironisch konnotierte)<sup>27</sup> Bedeutung der hier aufgezeigten Verweise und Anspielungen, die jugendliche Leser überhaupt nicht erkennen und verstehen können.

24 Aus: Klotz 1984, S. 82.

25 Vgl. dazu z. B. auch die Rezension von *A Darkling Plain* von Lacey: „Like many of the great writers who can be read happily by both adults and children, Reeve uses the frivolity to hide his own seriousness” (Lacey 2006).

26 Bei der weiblichen Protagonistin Hester handelt es sich z. B. um ein körperlich entstelltes Mädchen, das immer wieder zu sinnlos brutaler Gewalt neigt und zu Lügen und sogar Verrat greift, um ihre Ziele zu erreichen.

27 Vgl. z. B. die oben (Anm. 17 und 18) angeführten Anspielungen auf Band-Namen und Song-Titel, die in Reeve 2009, S. 53 mit Verweisen auf das Plattenlabel *Nonesuch* fortgeführt wird, sowie die die in Reeve 2009, S. 237 anzutreffende verkappte Sympathie-Erklärung mit dem jüngsten, auf *Snow Leopard* getauften Betriebssystem von Apple-Mac: Das Pseudonym der als ‚chief technomancer‘ tätigen Mutter der Protagonistin lautet auf eben diesen Namen.



Interessanterweise spiegelt diese Durchmischung von Jugend- und Erwachsenenliteratur genau auch die Leseerlebnisse und -früchte aus Reeves Kindheit wieder, der in einem 2005 gegebenen Interview auf die Frage: „Did you write *Mortal Engines* specifically for children?“, die auf eine nostalgische Reaktivierung der eigenen Kindheits-Lektüre abzielende Antwort gab: „Not really. I wanted to capture something of the spirit of the books that I enjoyed reading when I was twelve or thirteen, but a lot of those were ‘adult’ science fiction stories rather than children’s books. However, I deliberately based the story around young characters and made the pace very fast in the hope of appealing to younger readers.“ (Scholastic – The Zone 2005).

Anders als Beck, dem Barthel vorwerfen konnte, ihm seine Kindheit zu stehlen, indem der Popmusiker sich eine Kultur aneigne, mit der er gar nicht aufgewachsen sei, reklamiert Reeve damit implizit für sich, dass er sich als Kind eine Erwachsenenkultur angeeignet habe, deren Geist er nun, als inzwischen selbst Erwachsener, für Angehörige seiner Generation wie deren Kinder, wieder beleben darf: Architektur- und Technik-Nostalgie verschränken sich so noch zusätzlich mit dem, was man auf den ersten Blick ‚Childhood Nostalgia‘ nennen könnte – doch interessanterweise reiht sich Reeve damit gerade nicht in die Phalanx der diesbezüglich typischen Vertreter ein: Wie Joe Moran 2002 in seinem Aufsatz *Childhood and nostalgia in contemporary culture* gezeigt hat, ist ‚Childhood Nostalgia‘ üblicherweise gerade durch eine Sichtweise geprägt, in der die Kindheit als strikt vom Erwachsensein abgetrennt definiert und betrachtet wird (Moran 2002, S. 170). Reeve hingegen ignoriert diese Trennung zwar (sowohl im Hinblick auf seine eigene Aneignung von Erwachsenenkultur in seiner Kindheit als auch auf der Ebene seiner Romane, in denen Kinder und Erwachsene Seite an Seite als Protagonisten agieren), artikuliert dabei jedoch nichtsdestoweniger die üblicherweise der ‚Childhood Nostalgia‘ inhärenten „deepest longings for identity, security and belonging“ ganz bewusst und explizit (Moran 2002, S. 171). Es ist insofern kein Zufall, dass der Begriff und das Konzept von ‚Heimat‘ und ‚Zuhause‘ im letzten Band seiner *Traction Cities*-Serie allgegenwärtig ist: „It’s good to be home“, äußert sogar eine Figur, die vor langer Zeit in Form eines Roboters wieder belebt wurde, als sie in ihr bekannte Gefilde zurückkehrt (Reeve 2006, S. 163), und auch der männliche Protagonist von Reeves Tetralogie, der zu Beginn derselben fünfzehnjährige und am Schluss fünfunddreißigjährige Tom Natsworthy, kann, als er bei seiner Rückkehr in das zerstörte und gestrandete London auf ihm noch bekannte Überlebende trifft, unter Tränen „and in a wobbly voice“ sagen: „I’ve come home“ (Reeve 2006, S. 200).

## Literatur

- Annonce *BBC Seeks Family To Go Back To The Future* (2008), unter: [http://www.ratton.e-sussex.sch.uk/files/documents/BBC\\_Family\\_20081217094018.pdf](http://www.ratton.e-sussex.sch.uk/files/documents/BBC_Family_20081217094018.pdf) [letzter Zugriff am 10.09.2009].
- Bakhtin, Mikhail Mikhailovich (1981): *Forms of Time and Chronotope in the Novel. Notes towards a Historical Poetics*. In: Holquist, Michael (Hg.): *The Dialogic Imagination* by M. M. Bakhtin. Austin, S. 84-258 [der Aufsatz wurde 1975 erstmals posthum veröffentlicht].
- Barthel, Mike (2005): Kommentar zu ‚Indie?! and Dance?! OMG!!!‘ In: *Stylus Magazine*, Rubrik ‚The Singles Jukebox‘, 4.7.2005, online unter: [http://www.stylusmagazine.com/articles/the\\_singles\\_jukebox/indie-and-dance-omg.htm](http://www.stylusmagazine.com/articles/the_singles_jukebox/indie-and-dance-omg.htm) [letzter Zugriff am 07.09.2009].
- Bickers, James (2007): Interview mit Philip Reeve, in: *Publishers Weekly*, 28.06.2007, Rubrik ‚Children’s Bookshelf‘, online unter: <http://www.publishersweekly.com/article/CA6455991.html> [letzter Zugriff am 07.09.2009].
- Cook, Peter (1999): *Archigram*. New York.
- Ezard, John (2008): Interview mit Philip Reeve anlässlich der Zuerkennung des ‘Guardian Children’s Fiction Prize’ an Reeve. In: *The Guardian*, 28.09.2008, online auch unter <http://www.guardian.co.uk/books/2006/sep/28/guardianchildrensfictionprize2006.guardianchildrensfictionprize1> [letzter Zugriff am 07.09.2009].
- Fausett, David (1997): „Another world, yet the same“: Ethnic Stereotyping in Early Travel Fiction. In: Barfoot, Cedric C. (Hg.): *Beyond Pug’s Tour: National and Ethnic Stereotyping in Theory and Literary Practice*. Amsterdam/Atlanta, S. 133-144.
- Hall, Joseph (1981): *Die heutige neue alte Welt*. Hildesheim.
- Harrison, Harry (1978): *Mechanismo*. Raststatt.
- Harper, Ralph (1966): *Nostalgia: An Existential Exploration of Longing and Fulfilment in the Modern Age*. Cleveland.
- Hays, K. Michael; Miller, Dana A. (Hg) (2008): *Buckminster Fuller: Starting with the Universe*, Ausst.Kat. New York, Chicago. New Haven.
- Hildesheimer, Wolfgang (1984): *Marbot*. Frankfurt a. M. [Erstveröffentlichung: 1981].
- Hutcheon, Linda (2000): Irony, Nostalgia, and the Postmodern. In: *Methods for the Study of Literature as Cultural Memory, Studies in Comparative Literature* 30, S. 189-207; bereits seit 1998 online unter: <http://www.library.utoronto.ca/utel/criticism/hutchinp.html> [letzter Zugriff am 07.09.2009].
- Huyssen, Andreas (1995): *Twilight Memories: Marking Time in a Culture of Amnesia*. New York/London.
- Jameson, Fredric (1991): *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham, NC.
- Kimpel, Harald (1984): Beobachtungen zur Geschichtslosigkeit der Zukunftsstädte. In: Kimpel, Harald/Hallenberger, Gerd (Hg.): *Zukunftsräume. Bildwelten und Weltbilder der Science Fiction*. Ebersberg, S. 145-162.
- Klotz, Heinrich (Hg.) (1984): *Die Revision der Moderne. Postmoderne Architektur 1960 – 1980*, Ausst.Kat. Frankfurt a. M./München.
- Klotz, Heinrich (Hg.) (1986): *Vision der Moderne. Das Prinzip Konstruktion*. Ausst.Kat. Frankfurt a. M./München.
- Krystek, Lee (2008): *The Museum of Unnatural Mystery*, online unter: <http://unmuseum.mus.pa.us/notescurator/steampunkfun.htm> [letzter Zugriff am 07.09.2009].

- Lacey, Josh (2006): Rezension von *A Darkling Plain*, in: The Guardian, 08.04.2006, online unter: <http://www.guardian.co.uk/books/2006/apr/08/featuresreviews.guardianreview27> [letzter Zugriff am 07.09.2009].
- Manaugh, Geoff (2007): Interview mit Lebbeus Woods, durchgeführt am 30.09.2007, online unter: <http://bldgblog.blogspot.com/2007/10/without-walls-interview-with-lebbeus.html> [letzter Zugriff am 07.09.2009].
- McQuaid, Matilda (2003): Visionen und Utopien. Architekturzeichnungen aus dem Museum of Modern Art. Ausst.Kat. Frankfurt a. M./New York/London. München.
- Moran, Joe (2002): Childhood and Nostalgia in Contemporary Culture. In: *European Journal of Cultural Studies*, 5, S. 156-174.
- Reeve, Philip (2001): *Mortal Engines*. London.
- Reeve, Philip (2003): *Predator's Gold*. London.
- Reeve, Philip (2005): *Infernal Devices*. London.
- Reeve, Philip (2006): *A Darkling Plain*. London.
- Reeve, Philip (2009): *Fever Crumb*. London.
- Rubinoff, Nora (2008): A Bit of Technical Nostalgia. In: At Your Service Cincinnati, Ltd., unter dem 26. Januar 2008: <http://www.aysweb.com/?tag=small-business> [letzter Zugriff am 07.09.2009].
- Sarvas, Mark (2008): 'Portable' our ass. In: The Elegant Variation. A Literary Weblog, unter dem 6. August 2008: <http://marksarvas.blogs.com/elegvar/2008/08/portable-our-as.html> [letzter Zugriff am 07.09.2009].
- Scholastic – The Zone: Interview mit Philipp Reeve von 2005, unter: [http://www.scholastic.co.uk/zone/authors\\_p-reeve\\_interview-2005.htm](http://www.scholastic.co.uk/zone/authors_p-reeve_interview-2005.htm) [letzter Zugriff am 07.09.2009].
- Stewart, Susan (2003): On Longing: Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection. Durham, NC.
- Thomsen, Christian W. (1989): *LiterArchitektur*. Köln.
- Thomsen, Christian W. (1991): *Experimentelle Architekten der Gegenwart*. Köln.
- Wikipedia-Eintrag ,Fakebit', online unter: <http://en.wikipedia.org/wiki/Fakebit> [letzter Zugriff am 07.09.2009].
- Wikipedia-Eintrag ,K.W. Jeter', online unter: [http://en.wikipedia.org/wiki/K.\\_W.\\_Jeter](http://en.wikipedia.org/wiki/K._W._Jeter) [letzter Zugriff am 07.09.2009].
- Wilson, Carl (2005): Electricity Made Music Louder and More Often. In: The Globe and Mail, 09.07.2005, Rubrik 'Overtones'; auch online unter: [http://www.zoilus.com/documents/in\\_depth/2005/000494.php](http://www.zoilus.com/documents/in_depth/2005/000494.php) [letzter Zugriff am 07.09.2009].